



SID MEIER'S
CIVILIZATION VI
GATHERING STORM

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

I. - PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes :

Succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : Vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

CONFIGURATION REQUISE

MINIMUM

Système d'exploitation : Windows 7 64 bits / 8.1 64 bits / 10 64 bits

Processeur : Intel Core i3 2,5 GHz ou AMD Phenom II 2,6 GHz ou supérieur

Mémoire : 4 Go de RAM

Disque dur : 12 Go ou plus

Carte graphique : Carte graphique DirectX 11 avec 1 Go de mémoire vidéo (AMD 5570 ou Nvidia 450 ou chipset graphique intégré Intel 530)

RECOMMANDÉE

Système d'exploitation : Windows 7 64 bits / 8.1 64 bits / 10 64 bits

Processeur : Intel Core i5 2,5 GHz de 4^e génération ou AMD FX8350 4,0 GHz ou supérieur

Mémoire : 8 Go de RAM

Disque dur : 16 Go ou plus

Lecteur DVD-ROM : Nécessaire pour l'installation depuis un disque

Carte graphique : Carte graphique DirectX 11 avec 2 Go de mémoire vidéo (AMD 7970 ou Nvidia 770 ou supérieure)

CONFIGURATION COMPLÉMENTAIRE

L'installation initiale nécessite une connexion momentanée à Internet pour permettre l'authentification à Steam ;

l'installation des logiciels suivants est requise (inclus dans le jeu) : Steam Client, Microsoft Visual C++ 2012 et 2015 Runtime Libraries ainsi que Microsoft DirectX. Vous devez activer ce produit sur Internet en créant un compte Steam™ et en acceptant l'Accord de Souscription Steam™.

Voir www.steampowered.com/agreement pour plus de détails.

Vous devez posséder Sid Meier's Civilization VI pour jouer.

APERÇU GÉNÉRAL

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm présente une planète en activité où la géologie et la climatologie s'accompagnent de nouveaux défis uniques. Vous devrez non seulement gérer les relations diplomatiques avec vos adversaires, mais aussi faire face aux menaces d'une planète en pleine évolution. Cette extension introduit la victoire diplomatique et le Congrès mondial, respectivement une nouvelle façon de gagner et un nouveau système de jeu où vous êtes en concurrence avec les autres civilisations du monde pour la gloire et le prestige. Elle ajoute également des effets environnementaux comme les crues, les tempêtes, les sécheresses, les éruptions et les montées des eaux, qui menaceront la croissance de vos villes et l'expansion de votre peuple (mais qui peuvent aussi avoir des effets bénéfiques cachés !). Les technologies et dogmes progressent aussi vers l'avenir et vous offriront de nouvelles possibilités liées au monde de demain. Enfin, huit nouvelles civilisations et neuf nouveaux dirigeants font leur entrée, accompagnés de nouveaux bâtiments, unités, aménagements et merveilles. Serez-vous à la hauteur face à la tempête qui s'annonce ? Ou bien les vents du changement vous balaieront-ils de l'Histoire ?

CONGRÈS MONDIAL

Le Congrès mondial est un nouveau système représentant la diplomatie avancée entre les civilisations. Il entre en jeu pour la première fois lors du Moyen-âge. Le Congrès mondial se réunit régulièrement pour voter des résolutions qui ont le pouvoir de changer les règles du jeu. Il y a également des compétitions entre les civilisations, et le Congrès mondial peut se réunir afin de faire face aux urgences. La façon dont vous répondrez aux prérogatives du Congrès mondial influera sur la manière dont les autres civilisations vous perçoivent et vous offrira peut-être une route vers la victoire.

FAVEURS DIPLOMATIQUES

Les faveurs diplomatiques fonctionnent comme une monnaie que vous obtenez et échangez avec les autres civilisations. Les interactions positives et alliances avec d'autres civilisations majeures, ainsi que la souveraineté sur des cités-états, vous octroieront des faveurs diplomatiques. Libérer une cité-état ou une civilisation vous donnera un gros bonus en termes de faveurs diplomatiques. Vous pouvez ensuite les utiliser lors du Congrès mondial pour obtenir le résultat que vous souhaitez sur certaines propositions.

RÉSOLUTIONS

Les résolutions sont les événements les plus souvent discutés lors du Congrès mondial et affectent les règles du jeu. Chaque résolution a une cible et deux résultats possibles ayant un impact sur cette dernière. Prenons par exemple l'Organisation culturelle. Elle choisit un type de chef-d'œuvre (comme la peinture ou la musique) et les joueurs peuvent voter pour deux résultats : soit doubler les résultats en tourisme de ces œuvres, soit annuler les résultats du tourisme dans son ensemble. D'autres résolutions peuvent cibler certaines ressources de luxe en particulier, ou impacter le coût d'achat des unités. Les changements émanant des résolutions sont appliqués à tous les joueurs jusqu'à la prochaine réunion du Congrès mondial. Les résolutions discutées lors d'une session du Congrès mondial sont choisies parmi un ensemble de résolutions appropriées selon la période historique.

COMPÉTITIONS

Les compétitions sont un moyen pour les civilisations de prouver leur supériorité dans un domaine particulier, comme les Jeux mondiaux ou les Accords climatiques. Quiconque remporte une compétition gagne de grosses récompenses, notamment des faveurs diplomatiques à utiliser au Congrès mondial ! La qualité de vos récompenses dépend de votre niveau à la fin de la compétition, et même les civilisations qui ne l'emportent pas peuvent gagner quelque chose. Vous pouvez dépenser une partie de votre production dans une compétition comme pour un projet dans une de vos villes afin d'améliorer votre score.

URGENCES

Une crue dantesque, la conversion d'une ville sainte... lorsqu'un joueur est affecté par une urgence, il peut demander une session extraordinaire du Congrès mondial pour obtenir de l'aide. Lors d'une session extraordinaire, les civilisations votent pour déclarer ou non que la situation est une urgence. Si le vote passe, alors les civilisations commencent une compétition spéciale pour apporter leur aide (en donnant de l'or par exemple) ou bien participent à la résolution de l'urgence. Il existe également des urgences militaires au cours desquelles le monde peut se liguer contre un ennemi commun.

VICTOIRE DIPLOMATIQUE

Il y a maintenant une nouvelle façon de gagner la partie dans *Civilization VI* ! La victoire diplomatique montre votre maîtrise des intrigues politiques du Congrès mondial. Lorsque vous participez à des résolutions ou remportez des compétitions, vous pouvez obtenir des points de victoire diplomatique. Au fil du temps, le Congrès mondial commencera à considérer une résolution de victoire diplomatique, qui octroiera ou supprimera les points de victoire diplomatique de la civilisation ciblée (il faudra voter en votre faveur si votre civilisation est sélectionnée !). Si la résolution passe, elle octroiera des points à la civilisation ciblée ; mais si elle est rejetée, la civilisation perdra un point de victoire diplomatique. Lorsqu'une civilisation possède suffisamment de points de victoire diplomatique, elle gagne la partie !

Vous pouvez consulter la progression de toutes les civilisations pour ce type de victoire à l'écran de "Classements Mondiaux" situé dans le coin supérieur droit et en sélectionnant "Victoire diplomatique".

EFFETS ENVIRONNEMENTAUX

Les autres civilisations ne sont pas votre seule menace. L'environnement peut se montrer impitoyable et venir contrarier vos plans. Les émissions de CO₂ peuvent augmenter la température globale, faire fondre les glaciers et monter le niveau des océans. Les éruptions volcaniques et les crues peuvent menacer vos villes et les endommager, voire les détruire. Certains de ces effets environnementaux auront aussi des effets bénéfiques, mais ils mettront tous au défi vos capacités de réaction face à un monde qui change.

TEMPÉRATURE GLOBALE

Utiliser le charbon et le pétrole pour générer de l'énergie peut mener à une augmentation de la température moyenne à la surface du globe, ce qui peut entraîner une montée des eaux et des tempêtes plus redoutables. Une icône située dans le coin supérieur gauche de l'interface vous mènera à l'écran de climat mondial, qui vous indiquera dans quelle phase se trouve actuellement le climat. Chaque phase a des effets uniques sur le monde.

CRUES

Les rivières ont une chance d'inonder les cases de plaine inondable adjacentes. Les crues varient en intensité, la plus forte, la crue millénaire, affectant une énorme région. Elles peuvent également piller (ou détruire !) les aménagements ou quartiers, ou bien réduire la population d'une ville. Le barrage peut empêcher les crues d'endommager vos villes situées le long d'une rivière, ainsi que la merveille mondiale Grand bain. Après une crue, il y a une chance pour que les cases affectées aient un meilleur rendement jusqu'à la fin de la partie.

VOLCANS

Les volcans se situent la plupart du temps là où les continents se rejoignent. Ils peuvent être endormis, actifs ou en éruption. Les volcans endormis sont comme des montagnes ordinaires, mais lorsqu'ils deviennent actifs, de la fumée et une lueur orangée apparaissent. Les volcans actifs finissent par entrer en éruption, endommageant les cases adjacentes suivant la puissance de l'éruption. Les éruptions peuvent piller ou détruire les aménagements, ou bien réduire la population d'une ville si le centre-ville est touché. Après l'éruption d'un volcan, il y a une chance pour que les cases affectées aient un meilleur rendement en nourriture jusqu'à la fin de la partie.

MONTÉE DES EAUX

Lorsque du CO₂ est relâché dans l'atmosphère, le monde se réchauffe et les glaciers polaires fondent, entraînant une montée des eaux. Les terrains côtiers peuvent se retrouver inondés suivant leur hauteur. Il existe quatre niveaux de hauteur côtière : 1 mètre, 2 mètres, 3 mètres et les cases non affectées par les inondations côtières. Chaque niveau de réchauffement global fait monter le niveau de la mer d'un demi-mètre. Si une case côtière est inondée par la montée des eaux, les quartiers et aménagements sur cette case seront détruits (le jeu les considérera comme pillés en permanence). Une fois inondée, une case ne peut pas être réparée tant qu'une barrière anti-inondations n'a pas été construite pour cette ville. Ne tardez donc pas à en construire ! Si les eaux montent encore, la case pourrait être entièrement submergée et totalement détruite !

TEMPÊTES

Les tempêtes peuvent apparaître n'importe où sur la carte et restent trois tours avant de disparaître. Chaque tempête se déplace sur la carte et pille ou détruit les aménagements ou quartiers, réduit la population dans les centres-villes et inflige des dégâts aux unités sur sa route. Il existe quatre types de tempêtes, et elles peuvent toutes varier en intensité. Les blizzards apparaissent sur les cases de neige ou de toundra. Les tornades sont les plus petites tempêtes, elles n'apparaissent que sur les cases de prairie et de plaine. Les tempêtes de sable apparaissent dans le désert et sont de taille moyenne. Les ouragans sont les plus grandes tempêtes et apparaissent sur les cases d'océan. Les tempêtes de sable et les ouragans ont une chance d'améliorer les rendements des cases affectées par leur passage.

ÉLECTRICITÉ

L'électricité est une nouvelle ressource que vous devez gérer dans vos villes afin d'exploiter pleinement leur potentiel. La gestion de l'électricité dans vos villes commence à l'ère industrielle et se poursuit ensuite ; elle sert principalement aux bâtiments puissants dans vos quartiers comme le laboratoire de recherche, le centre de diffusion et l'usine. Vous allez devoir gérer les ressources fossiles et renouvelables efficacement. Les villes n'ayant pas assez d'électricité ne tireront pas pleinement avantage de leurs bâtiments.

ALIMENTATION DES CENTRALES

Les centrales consomment du charbon, du pétrole ou de l'uranium pour produire de l'électricité. Les ressources de carburant sont automatiquement brûlées depuis votre stock. Faites attention cependant : certaines unités militaires ont besoin de charbon, de pétrole ou d'uranium pour être créées et entretenues, alors pensez-y en amont. Brûler du charbon ou du pétrole dans une centrale augmentera grandement le niveau de CO₂ dans l'atmosphère et fera rapidement monter la température globale.

CENTRALES NUCLÉAIRES

Les centrales nucléaires produisent moins de CO₂ que les centrales à charbon ou à pétrole, mais nécessitent d'être entretenues pour éviter les pannes et accidents graves. Après qu'une centrale nucléaire ait été construite et active pendant un moment, une ville peut demander la mise à niveau du réacteur nucléaire afin qu'il reste en bon état. Dans le cas contraire, le réacteur vieillira et sera plus sujet aux accidents nucléaires. Les accidents nucléaires n'ont pas tous la même gravité, mais il y aura toujours des retombées radioactives sur les cases affectées, comme si une arme nucléaire venait d'exploser. Les aménagements, bâtiments, habitants et unités peuvent être perdus lors d'un accident nucléaire.

RESSOURCES RENOUVELABLES

Au fur et à mesure de vos progrès technologiques, vous découvrirez de nouveaux aménagements comme l'éolienne ou la centrale solaire qui ajoutent de l'électricité à chaque tour sans affecter le climat. Les fissures géothermiques sont l'endroit idéal pour construire des centrales géothermiques. Les barrages hydroélectriques peuvent être construits dans un quartier disposant d'un barrage.

CHANGEMENTS DIPLOMATIQUES

Des changements ont été apportés à la manière dont vous interagissez avec les autres civilisations et dirigeants dans le jeu. Les griefs remplacent les pénalités de bellicisme, les alliances offrent des faveurs diplomatiques, les dirigeants ont de nouvelles intentions et nous ne pouvons pas vous dire si des changements ont été apportés ou non à l'espionnage...

GRIEFS

Les griefs sont des pénalités diplomatiques qui s'accumulent lors d'actes allant à l'encontre des souhaits d'une autre civilisation. Une fois générés, ils disparaissent progressivement tant que vous n'êtes pas en guerre avec cette civilisation. Les griefs disparaissent rapidement en début de partie, mais ils mettent de plus en plus de temps au fur et à mesure que le temps passe.

Ils sont générés une fois lors d'actes tels qu'une déclaration de guerre, la conquête d'une ville ou sa destruction. En revanche, occuper une ville ennemie génère de nouveaux griefs contre vous à chaque tour. Ignorer les requêtes d'autres civilisations génère aussi des griefs, tout comme la conquête d'une cité-état (envers les civilisations ayant rencontré cette cité-état). Un casus belli permet de diminuer les griefs générés par une déclaration de guerre, tandis qu'une guerre surprise générera plus de griefs de la part de votre cible. Vous pouvez aussi avoir des griefs de la part des amis de votre cible. Par exemple, si l'Amérique déclare la guerre à l'Angleterre et que l'Angleterre est alliée à la France, alors la France aura des griefs contre l'Amérique (mais moins que l'Angleterre).

AVANTAGES D'ALLIANCE

Les alliances offrent désormais encore plus d'avantages ! Vous recevrez une certaine quantité de faveurs diplomatiques à chaque tour dès lors que vous aurez une alliance active, ce qui vous permettra d'obtenir plus facilement le résultat que vous souhaitez au Congrès mondial par rapport à ces civilisations de seconde zone qui n'ont pas d'amis. Vous pouvez aussi utiliser les griefs obtenus par les interactions tierces pour soutirer des concessions aux ennemis de vos alliés.

DES ESPIONS PLUS RUSÉS

Les espions peuvent désormais entreprendre la mission “Détruire le barrage”. En cas de réussite, le barrage ciblé est pillé et une crue se produit immédiatement le long de la rivière. La promotion “Sac d'explosifs” donnera encore plus de chance à un espion de réussir sa mission. La promotion “Surveillance” permet à un espion de défendre tous les quartiers d'une ville lorsqu'il contre-espionne, avec des bonus pour les quartiers adjacents au quartier où il se trouve. La promotion “Polygraphe” est aussi une promotion défensive, qui rend les espions ennemis moins efficaces lorsque l'espion qui l'a utilisée est en train de défendre.

NOUVELLES INTENTIONS

Les dirigeants ont des intentions, des objectifs qu'ils essaient d'accomplir pendant la partie. Chaque dirigeant a une propre intention historique, une intention choisie aléatoirement et obtient une troisième intention une fois le dogme Nationalisme terminé. De nouvelles intentions ont été ajoutées dans *Gathering Storm*.

- **Démagogue** : Ce dirigeant essaie d'accumuler le plus de faveurs diplomatiques possible. Il n'appréciera pas les autres civilisations ayant beaucoup de faveurs diplomatiques à disposition.
- **Civilisation de destination** : Ce dirigeant tente de rendre sa civilisation la plus populaire auprès des touristes. Il répondra positivement aux civilisations ayant un tourisme peu développé, et inversement.
- **Expansionniste** : Ce dirigeant cherche à s'emparer d'un maximum de territoires pour sa civilisation et répondra positivement aux civilisations faisant de même. Il agira de manière peu favorable envers les civilisations ayant peu de territoires.
- **Adeptes de la Terre plate** : Ce dirigeant n'aime pas le progrès technologique et ne s'entendra pas avec les civilisations naviguant sur le globe ou ayant un programme spatial actif.
- **Grande flotte blanche** : Ce dirigeant se concentrera sur le développement de la marine et appréciera les autres civilisations faisant de même. Il n'appréciera pas les civilisations qui négligent cet aspect de leur développement.
- **Intolérant** : Ce dirigeant veut que tout le monde suive la même religion. Il agira de manière favorable envers les civilisations partageant sa religion et n'appréciera pas les civilisations qui répandront une nouvelle religion dans ses villes.

- **Libertaire** : Ce dirigeant veut avoir le plus de points de victoire diplomatique. Il n'appréciera pas les autres civilisations cherchant à accumuler des points de victoire diplomatique.
- **Pillard** : Certains dirigeants aiment simplement voir le monde brûler, à commencer par la carte. Ils aimeront les civilisations qui pratiquent le pillage en temps de guerre.
- **Défenseur** : Ce dirigeant préfère rester à l'abri des menaces extérieures. Il n'appréciera pas les autres civilisations qui partent à la conquête d'autres capitales.
- **Zélateur** : Ce dirigeant cherche à répandre sa religion au maximum pour remporter une victoire religieuse. Il répondra positivement aux civilisations qui partagent sa religion, et négativement aux hérétiques (c'est à dire quiconque ne partageant pas sa foi).

FAIRE (ET ROMPRE) DES PROMESSES

Lorsque le dirigeant d'une autre civilisation vous approche pour une demande, vous pouvez gagner des faveurs diplomatiques en l'acceptant (par exemple, en promettant de ne plus s'installer près de lui à nouveau ou de ne pas l'espionner à l'avenir). Si vous refusez (par exemple en affirmant votre droit de vous installer où vous voulez), alors ce dirigeant générera des griefs à votre rencontre.

TECHNOLOGIES ET DOGMES FUTURS

Les technologies et dogmes s'étendent maintenant jusqu'à l'ère future ! Bien que nous puissions prévoir en partie ce que l'avenir nous réserve, il est plus difficile de déterminer quelles technologies et avancées culturelles mèneront aux suivantes. C'est pourquoi les technologies et dogmes de l'ère future ont des pré-requis déterminés aléatoirement au début de chaque partie. Chaque partie de *Gathering Storm* à laquelle vous jouerez prendra un chemin différent vers le futur.

TECHNOLOGIES DE L'ÈRE FUTURE

Les technologies de l'ère future débloquent des éléments nécessaires à la victoire scientifique, mais les joueurs préférant la victoire militaire seront également très intéressés par ces technologies, qui permettent notamment de débloquent le plein potentiel de l'unité la plus puissante du jeu. La robotique (de l'ère de l'information) débloquent désormais le Robot géant de la mort !

- **Villes flottantes** : Débloquent l'aménagement "Ville flottante" pour les bâtisseurs et octroie un point de victoire diplomatique au joueur.
- **IA avancée** : Débloquent la promotion "Défense aérienne" pour le Robot géant de la mort, améliorant sa force de combat contre les unités aériennes.
- **Batteries avancées** : Débloquent la promotion "Canon de siège" pour le Robot géant de la mort, améliorant ses attaques contre les villes.

- **Cybernétique** : Débloque la mobilité avancée pour le Robot géant de la mort, améliorant ses déplacements.
- **Matériaux intelligents** : Débloque le blindage renforcé pour le Robot géant de la mort, améliorant sa force de combat contre les unités terrestres et navales, ainsi que le projet “Lancement d’expédition exoplanétaire” (nécessaire pour la victoire scientifique).
- **Systèmes prédictifs** : Débloque le parc éolien en mer.
- **Mission extraterrestre** : Débloque les projets “Station laser terrestre” et “Station laser Lagrange”, qui accélèrent l’obtention de la victoire scientifique.

La technologie future revient en tant que technologie répétable à la fin de l’arbre des technologies. À chaque fois qu’elle est terminée, le joueur obtient un score et un bonus de production supplémentaires pour les projets de ville.

DOGMES DE L'ÈRE FUTURE

Les dogmes de l’ère future débloquent des atouts supplémentaires pour le Congrès mondial et de puissantes doctrines joker, ce qui les rend importants pour les joueurs recherchant la victoire diplomatique ou souhaitant améliorer leurs chances de victoire culturelle par le biais du Congrès mondial.

GOUVERNEMENTS NÉO-MODERNES

À partir de l’ère de l’information, il y aura également de nouveaux gouvernements de niveau 4 disponibles pour vous aider à décrocher la victoire de votre choix. Chacun de ces gouvernements dispose de 5 emplacements de doctrines joker et 4 autres emplacements de doctrine, vous permettant ainsi de personnaliser votre gouvernement comme vous l’entendez.

- **Politique à risque** : Débloque le libertarisme d’affaires (2 militaires, 1 économique, 1 diplomatique, 5 doctrines joker). Les plateformes commerciales et les campements octroient désormais des bonus de production aux villes, ainsi qu’un bonus aux ressources avec aménagements, mais les villes génèrent moins de science.
- **Souveraineté décentralisée** : Débloque la démocratie numérique (1 militaire, 1 économique, 2 diplomatiques, 5 doctrines joker). Les villes reçoivent des activités supplémentaires et un bonus en culture par quartier spécialisé, mais les unités sont moins puissantes en combat.
- **Impératif d’optimisation** : Débloque la technocratie synthétique (1 militaire, 2 économiques, 1 diplomatique, 5 doctrines joker). Les villes reçoivent un bonus en énergie et les projets de ville un bonus en production, mais le tourisme est réduit.

DOGMES NÉO-MODERNES

- **Gouvernance néo-moderne** : Débloque les nouveaux gouvernements de niveau 4 et fournit un titre de gouverneur ainsi que des émissaires de cité-état.
- **Guerre de l'information** : Débloque les doctrines “Logistique de combat intégrée” (déplacements plus rapides quand vous commencez dans votre propre territoire et bonus de production pour les Robots géants de la mort) et “Incitation à la révolte” (bonus aux faveurs diplomatiques générées par tour et regain d'une partie de vos faveurs diplomatiques lorsque vous votez contre une civilisation afin d'obtenir des points de victoire diplomatique au Congrès mondial).
- **Impératif d'exode** : Débloque les doctrines “Contractants en aérospatiale” (bonus d'aluminium et d'électricité par tour dans les villes dotées d'un spatioport) et “Tourisme spatial” (réduit le tourisme contre vous de la part des autres civilisations).
- **Baisse du réchauffement** : Donne 3 émissaires et 1 point de victoire diplomatique et débloque le projet “Réduction du carbone”, qui réduit les émissions de CO2 de votre civilisation et vous octroie des faveurs diplomatiques une fois terminé.
- **Smart power** : Débloque les doctrines “Capital diplomatique” (génère des faveurs diplomatiques supplémentaires par tour) et “Coalition mondiale” (bonus de puissance de combat pour les unités en territoire allié).
- **Hégémonie culturelle** : Débloque les doctrines “Hallyu” (les groupes de rock peuvent choisir n'importe quelle promotion) et “Acteurs non-étatiques” (les espions peuvent choisir n'importe quelle promotion).
- **Dogme futur** : Octroie 1 titre de gouverneur, un bonus de faveurs diplomatiques et peut être répété plusieurs fois pour augmenter son score.

CHANGEMENTS POUR LA VICTOIRE SCIENTIFIQUE

Qu'est-ce qui pourrait être plus enthousiasmant encore qu'une colonie permanente sur Mars ? Une colonie permanente sur une planète autour d'une étoile lointaine, pardi ! La victoire scientifique a été mise à jour dans *Gathering Storm*.

La victoire scientifique nécessite désormais de terminer une série de projets de plus en plus complexes, dont le point culminant n'est autre que l'expédition exoplanétaire.

Tout d'abord, les joueurs doivent terminer le projet de satellite terrestre dans une ville dotée d'un spatioport. Ensuite, ils doivent parvenir à envoyer un homme sur la Lune puis à coloniser Mars.

La dernière étape de la victoire scientifique est l'expédition exoplanétaire. Une fois ce projet terminé, le joueur gagne des points à chaque tour et progresse dans la victoire scientifique. Il peut augmenter

le nombre de points qu'il gagne par tour en terminant des projets supplémentaires : la station laser terrestre et la station laser Lagrange. Et si le joueur était le vainqueur du projet "Station spatiale internationale" au Congrès mondial, il gagnera aussi des points à chaque tour vers la victoire scientifique.

Une fois qu'un projet d'expédition exoplanétaire est terminé, le compte à rebours est lancé ! Le seul moyen d'empêcher le joueur de remporter la partie est de le conquérir ou de gagner grâce à un autre type de victoire.

CHANGEMENTS POUR LA VICTOIRE CULTURELLE

Certains dogmes et doctrines sociales de fin de jeu étaient essentiels pour gagner la victoire culturelle. Ils ont été rééquilibrés, et vous devrez désormais gérer attentivement votre culture et votre tourisme. La nouvelle unité "Groupe de rock" est la clé pour cibler certaines civilisations et gagner un énorme bonus en tourisme. Consultez l'entrée concernant le groupe de rock dans les unités pour plus de détail sur son fonctionnement.

CHANGEMENTS POUR LES RESSOURCES STRATÉGIQUES

Auparavant, développer une ressource stratégique ajoutait un unique exemplaire de cette ressource à votre réserve. Maintenant, développer une ressource stratégique ajoute une certaine quantité de cette ressource à un stock chaque tour. Construire certains bâtiments, aménagements, unités ou projets soustraira un peu de cette ressource depuis votre stock. Les centrales utilisent également les ressources stratégiques pour créer de l'électricité. Si vous manquez de ressources requises pour une unité, cette dernière deviendra bien moins efficace au combat. Par exemple, le blindé a besoin de pétrole pour être construit et pour être entretenu chaque tour. Si vous venez à manquer de pétrole, tous vos blindés seront beaucoup moins efficaces. Ce changement vous permet de mettre des ressources de côté pour plus tard. Il est toujours possible d'échanger des ressources stratégiques avec les autres civilisations.

NOUVEAUX BÂTIMENTS ET AMÉNAGEMENTS

Chaque extension pour Civilization vient avec son lot de nouvelles merveilles à bâtir, et *Gathering Storm* ne déroge pas à la règle en vous proposant de nouvelles façons de vous protéger des caprices de la nature et d'apporter la gloire à votre peuple.

Le **barrage** est un nouveau quartier. Il doit être construit sur une case de plaine inondable adjacente à une rivière, et avoir une rivière le long d'au moins 2 bords de la case. Une fois construit, il empêche les dégâts de crue infligés aux villes situées le long de la rivière. Seul un barrage peut être construit par rivière ; une fois le barrage terminé, aucun autre barrage ne peut être construit le long de cette rivière. Les barrages empêchent également les pertes de nourriture dues à la sécheresse dans leur ville

d'origine. Le barrage fournit des habitations et des activités. Plus tard, un barrage hydroélectrique pourra être bâti dans ce quartier, ce qui générera de l'électricité.

Le **canal** est un autre nouveau quartier. Il doit être construit sur un terrain plat pour relier deux étendues d'eau, ou une étendue d'eau à un centre ville. Les canaux peuvent traverser directement une case ou être courbés à 60 degrés, mais les jonctions de canal à trois voies ne sont pas permises. Les unités navales peuvent traverser une case dotée d'un canal. Les routes commerciales qui passent à travers les canaux obtiennent de l'or supplémentaire.

Les **centrales** utilisent du charbon, du pétrole ou de l'uranium, et un seul type de centrale peut être construit dans une zone industrielle. Il existe des projets permettant de convertir une centrale à un autre type de carburant une fois les technologies appropriées débloquées.

La **barrière anti-inondations** est un bâtiment de centre-ville qui protège les cases de plaine côtière d'être submergées par les eaux. Ses coûts de construction et d'entretien par tour augmentent en se basant sur le niveau actuel de la mer et le nombre de cases de plaine côtière possédées par la ville. Plus ces nombres sont grands, plus la barrière anti-inondations coûte cher à construire et à entretenir.

Les **centrales géothermiques** ne vous fournissent pas que de l'électricité, elles vous donnent aussi de la science et de la production à chaque tour ! Cet aménagement se débloque plus tard dans le jeu et ne peut être construit que sur une fissure géothermique.

Les **tunnels de montagne** vous permettent désormais de traverser les montagnes. Placez votre ingénieur militaire de manière adjacente à une case de montagne pour construire l'entrée, puis sur un autre bord pour construire la sortie. Les unités peuvent désormais traverser les montagnes sans problème !

Les **voies ferrées** sont également construites par les ingénieurs militaires. Bien qu'elles nécessitent du charbon et du fer pour être assemblées, elles amélioreront grandement la vitesse de déplacement des unités qui les emprunteront. Les routes commerciales utilisant une voie ferrée obtiennent de l'or supplémentaire.

Les **parcs éoliens** procurent de l'or, de la production et de l'électricité (sans réchauffer la planète !). Plus tard, vous pourrez aussi en construire dans l'océan.

La **centrale solaire** fournit elle aussi de l'or, de la production et de l'électricité (toujours sans contribuer au réchauffement planétaire), mais elle doit être bâtie sur un terrain plat ne comportant pas de neige.

Les **stations de sports d'hiver** peuvent être bâties sur une case de montagne et octroient du tourisme en fonction de l'attractivité de la case. Elles procurent également une activité, mais elles ne peuvent être construites à côté d'une autre station de sports d'hiver.

La **ville flottante** est un aménagement construit sur les côtes, les lacs ou les océans. Elle fournit de la nourriture, des habitations et du tourisme en fonction de la culture de la case. Si elle est construite à côté de bateaux de pêche, elle fournit également de la production. Elle confère aussi de la culture et du tourisme si elle est adjacente à un récif.

NOUVELLES UNITÉS

En plus des unités exclusives aux nouvelles civilisations de *Gathering Storm*, il y a de nouvelles unités militaires à recruter. Elles viennent combler des trous dans l'arbre des technologies afin de représenter des évolutions historiques entre différentes unités existantes. Elles vous procureront des solutions supplémentaires pour construire ou améliorer vos unités au fur et à mesure de votre progression dans la partie.

L'**escarmoucheur** est une amélioration de l'éclaireur qui se débloque à l'ère médiévale par le biais de la mécanique. Il dispose d'une attaque à distance et peut être amélioré plus tard en ranger.

Le **coursier** se débloque par le biais de la science militaire. Cette unité de cavalerie légère devrait commencer à apparaître vers la fin de l'ère médiévale, et est une évolution du cavalier. Il peut être amélioré plus tard en cavalerie.

Le **cuirassier** se débloque par le biais de la balistique. Cette unité de cavalerie lourde est une amélioration du chevalier, et peut être améliorée plus tard en blindé. Les unités de guerriers nobles du temps de la chevalerie devraient désormais être compétitives au cours de l'ère industrielle, si vous les améliorez régulièrement !

Le **Robot géant de la mort** fait son retour dans *Civilization*. Cette unité de l'ère future nécessite un énorme investissement en production et en uranium, mais une fois construite et améliorée, elle est quasiment invincible. Envoyez-le achever le travail pour votre victoire militaire !

Le **groupe de rock** est une unité spéciale de l'ère atomique qui génère d'énormes quantités de tourisme. Il ne peut être acheté qu'avec de la foi et possède son propre ensemble de promotions. Envoyez vos groupes de rock dans les autres civilisations pour y faire un concert : la quantité de tourisme qu'ils généreront est déterminée en partie par l'endroit où ils jouent, les merveilles octroyant le plus de tourisme. Un groupe de rock ne peut pas jouer deux fois au même endroit. À chaque fois qu'un groupe de rock joue, il y a une chance pour qu'il s'améliore pour le prochain concert ou bien qu'il se sépare afin que les membres poursuivent des carrières solo.

NOUVELLES CIVILISATIONS ET NOUVEAUX DIRIGEANTS

Il y a neuf nouveaux dirigeants et huit nouvelles civilisations dans *Gathering Storm*. Certains de ces dirigeants et civilisations sont plus efficaces dans l'utilisation des nouveaux systèmes comme le Congrès mondial, d'autres sont plus équilibrés et vous aideront à remporter un certain nombre de victoires. Nous avons inclus ci-dessous des informations pour les jouer au mieux et savoir à quoi s'attendre si vous les affrontez.

LES INCAS

Une des plus grandes civilisations natives d'Amérique du Sud, les Incas sont célèbres pour leur réseau routier complexe, leurs cultures en terrasse très rentables et leurs richesses en or, argent et pommes de terre. Leur empire dura des siècles jusqu'à ce qu'il implose après une guerre civile suite au contact avec les Occidentaux. Les Incas sont uniques grâce à leur gestion des montagnes.

DIRIGEANT

Les Incas sont menés par **Pachacutec**. Sa compétence unique confère aux routes commerciales domestiques de la nourriture supplémentaire en fonction du nombre de cases de montagne dans la ville d'origine. Pachacutec confère aux Incas la capacité de construire le Qhapaq Nan : un tunnel sous la montagne, unique à cette civilisation, disponible bien plus tôt dans la partie que pour les autres civilisations.

UNITÉ EXCLUSIVE

Huaraca : Cette unité remplace l'escarmoucheur. Elle possède une plus grande puissance de combat à distance ainsi qu'une seconde attaque à chaque tour, si elle n'a encore dépensé aucun point de mouvement.

INFRASTRUCTURE UNIQUE

Culture en terrasses : La culture en terrasses est un aménagement spécial qui nécessite d'être construit sur une colline et confère un bonus de nourriture pour toutes les cases de montagnes et les cultures en terrasses adjacentes. Construire plusieurs cultures en terrasses octroie à votre ville des habitations supplémentaires, facilitant ainsi l'expansion lorsque la géographie vous restreint.

JOUER LES INCAS

La culture en terrasses et le Qhapaq Nan permettent aux Incas de tirer profit des cases de montagne avec beaucoup plus d'aisance que les autres civilisations. Cela signifie que vous pouvez étendre votre empire le long des montagnes, là où d'autres civilisations ne voudraient pas s'installer en général. Rassemblez vos cultures en terrasses les unes avec les autres près des montagnes pour optimiser leurs bonus de proximité. Utilisez vos routes commerciales intérieures pour améliorer la croissance de vos nouvelles villes et ainsi faire en sorte qu'elles soient à niveau rapidement. Bien que le huaraca soit une puissante unité de remplacement de l'escarmoucheur, assurez-vous d'avoir un mélange d'unités offensives et de soutien lorsque vous menez des batailles en milieu et fin de partie.

JOUER CONTRE LES INCAS

L'intention historique de Pachacutec est le Sapa Inca, et il compte bien être le seul dirigeant à s'installer près des montagnes. Étant donné que les compétences des Incas sont en parfaite synergie avec les montagnes, gardez ces dernières à l'œil pour trouver leurs constructions et leurs cultures en terrasses, aménagement qu'ils utilisent pour nourrir leur population et bâtir des villes plus grandes que ce que vous

pouvez imaginer. De la même façon, les montagnes forment un moindre obstacle pour leurs unités : soyez prêts à vous défendre contre des attaques venant de directions inattendues.

LES OTTOMANS

Ce célèbre empire, carrefour entre l'Orient et l'Occident, et conquérant du dernier Empire romain, s'est maintenu pendant des siècles, incarnant la plus grande puissance politique du monde musulman. La puissance de leurs armées et la force de leur foi leur ont permis d'asseoir leur autorité pendant près de six siècles. Les Ottomans tirent des bonus de production des unités de siège, lesquelles sont plus efficaces contre les défenses de quartier. Lorsqu'ils conquièrent une ville, cette dernière ne perd pas de population, mais gagne une activité supplémentaire ainsi que de la loyauté à chaque tour.

DIRIGEANT

Les Ottomans sont dirigés par **Soliman le Magnifique**. La compétence unique de Soliman confère aux Ottomans un gouverneur exclusif, son ami d'enfance et grand vizir Ibrahim, possédant des promotions spéciales centrées autour de la guerre et de la diplomatie. Soliman permet aussi aux Ottomans de recruter une autre unité exclusive : le janissaire. Les janissaires sont plus forts et moins chers que les mousquetaires, et démarrent avec une promotion gratuite. Mais faites attention à l'endroit où vous les recrutez ! En recrutant un janissaire dans une ville fondée par les Ottomans, vous perdez 1 de population.

UNITÉ EXCLUSIVE

Corsaire barbare : Cette unité de l'ère médiévale remplace le corsaire. Les assauts côtiers ne lui coûtent pas de points de mouvement. De plus, elle ne peut être vue que si une unité lui est adjacente.

INFRASTRUCTURE UNIQUE

Grand Bazar : Remplace la banque dans la plateforme commerciale. Confère aux Ottomans une ressource stratégique supplémentaire, pour chaque type aménagé au sein d'une ville, ainsi qu'une activité pour chaque type de ressource de luxe aménagée.

JOUER LES OTTOMANS

Vous avez entre les mains les meilleures armes du jeu pour garder le contrôle sur les villes des autres civilisations : faites-en bon usage ! Vous devriez avoir une opportunité, entre l'ère médiévale et le début de la renaissance, pour exploiter vos unités uniques et le grand Bazar. Si vous arrivez à vous étendre rapidement par la guerre pendant cette durée, vous parviendrez à accroître votre empire assez vite pour pouvoir passer le reste de la partie à le faire fructifier, jusqu'à atteindre la victoire de votre choix. Faites usage très tôt de votre gouverneur spécial et déplacez-le souvent, si nécessaire, pour calmer d'éventuels soulèvements contre la capture d'une capitale ennemie. Évitez les guerres à rallonge : cela permettra à vos ennemis d'atteindre votre puissance et d'amoindrir vos forces pour la suite de la partie.

JOUER CONTRE LES OTTOMANS

Soliman a pour intention de devenir le Législateur. Il préfère savoir son peuple heureux et loyal, et sera impressionné par les dirigeants qui en font de même. Si vos villes sont mécontentes et déloyales, Soliman en profitera pour vous les subtiliser. Prenez garde à la puissance militaire des Ottomans en milieu de partie, et assurez-vous d'avoir la capacité d'empêcher ou de répondre à une éventuelle guerre si vous partagez une frontière avec eux.

LE MALI

L'Empire du Mali s'est enrichi grâce à son commerce d'or et de sel. Son roi le plus célèbre a réuni dans sa capitale des talents venus du monde entier, offrant à sa nation un âge d'or d'érudition religieuse. La fertile culture du peuple malien continue de prospérer de nos jours. La compétence spéciale du Mali se nomme Chants des djélis et confère aux villes un bonus de foi et de nourriture provenant des cases déserts et collines de désert adjacentes. Les mines maliennes ont un taux de production plus faible, mais rapportent plus d'or, et permettent d'acheter des bâtiments sur la plateforme commerciale avec la foi. Ces bonus s'équilibrent par des malus en production lors de la construction de bâtiments ou d'unités.

DIRIGEANT

Le Mali est dirigé par **Mansa Moussa**, célèbre roi dont l'incroyable richesse, démontrée lors de son pèlerinage à la Mecque, a permis au Mali de dorer son blason à l'étranger. Sa compétence unique confère au Mali de l'or supplémentaire provenant des routes commerciales d'exportation pour chaque case de désert présente dans la ville de départ. À chaque entrée dans un âge d'or, le Mali gagne une route commerciale supplémentaire.

UNITÉ EXCLUSIVE

Cavalerie Mandékalou Cette unité, remplaçant le chevalier à l'ère médiévale, confère un bonus de protection contre les pillages à tous les marchands à moins de 4 cases. Quand une unité de cavalerie Mandékalou remporte un combat, celle-ci gagne de l'or.

INFRASTRUCTURE UNIQUE

Suguba : Cette option remplace la plateforme commerciale et permet d'acquérir des unités, des bâtiments et des quartiers à un moindre coût en or ou en foi. Le suguba confère de l'or s'il est adjacent à des lieux saints, à des rivières, et, dans une moindre mesure, à deux autres quartiers spécialisés.

JOUER LE MALI

Le Mali est une puissance économique qui se développe et prospère dans le désert. Peu de civilisations se mettent en travers de votre expansion dans le désert, mais faites en sorte de vous étendre en fonction des potentielles routes commerciales lucratives que vous pourriez établir. Étant donné que vous pouvez obtenir de l'or facilement et que vous avez un malus de production dans vos villes, vous allez devoir payer pour la croissance et la défense de votre empire.

Le commerce, la foi, et l'or sont vos fers de lance, et vous pourriez rencontrer de sérieux problèmes si vous vous en retrouviez privés. Ne faites jamais perdurer, tour après tour, des routes commerciales inutilisées, et faites usage des gouverneurs et des doctrines pour accroître votre puissance d'achat.

JOUER CONTRE LE MALI

En tant que seigneur des mines, Mansa Musa veut voir les autres civilisations optimiser leurs revenus en or et le rendement de leurs routes commerciales. Il a horreur de ceux qui laissent leurs marchands fainêanter. Le Mali s'avère généralement être un excellent partenaire pour le commerce international, alors battez-vous pour prouver à Mansa Moussa qu'il doit investir sur vous, plutôt que sur vos rivaux.

LA HONGRIE

Pendant longtemps, la Hongrie s'est érigée comme un fier royaume d'Europe centrale, mais son Histoire est inextricablement liée à celle de l'Europe tout entière, du déclin de l'Empire romain d'occident à l'expansion de celui des Ottomans, jusqu'à la diplomatie complexe des États-nations de l'ère industrielle. La compétence spéciale de la Hongrie s'appelle Perle du Danube. Elle confère un bonus de production aux quartiers et bâtiments construits sur une rivière, depuis un centre-ville.

DIRIGEANT

Matthias Corvin, le roi corbin, règne sur la Hongrie, et il est prêt à en découdre. Lorsque Matthias mobilise des unités militaires depuis une cité-état, celles-ci gagnent un bonus en puissance de combat et en mouvement. De plus, les améliorer ne coûte ni or, ni ressources. Mobiliser des troupes depuis une cité-état lui confère des émissaires bonus avec cette dernière. Il peut aussi recruter l'armée noire après avoir recherché les châteaux. Cette unité remplace le coursier, et obtient des bonus de puissance de combat pour chaque unité mobilisée adjacente.

UNITÉ EXCLUSIVE

Hussard : Cette unité, remplaçant la cavalerie pendant l'ère industrielle, gagne des bonus de puissance de combat pour chaque alliance active avec la Hongrie.

INFRASTRUCTURE UNIQUE

Station thermale : Remplace le zoo dans le complexe de loisirs. Ils confèrent des activités et de la production à toutes les villes à moins de 6 cases. Si une fissure géothermale se trouve aux frontières de la ville, les thermes produisent aussi du tourisme et des activités supplémentaires.

JOUER LA HONGRIE

Lorsque vous jouez la Hongrie, souvenez-vous du potentiel que vous avez pour mobiliser des armées énormes afin de vous épauler (à condition d'avoir des fonds et des relations avec des cités-états). En temps de guerre, il est conseillé, dans un premier temps, de mobiliser vos armées depuis les cités-états. En période de paix, assurez-vous de maintenir votre position de suzerain afin d'être prêts pour la

prochaine guerre. Cela signifie que vous devez rester vigilants quant aux intentions de vos rivaux, pour saisir les opportunités de profiter de leurs faiblesses quand elles surgissent. Votre capacité à construire des quartiers et des bâtiments moins chers lorsqu'ils se situent sur une rivière signifie que vous devez vous étendre stratégiquement, en réfléchissant bien aux constructions que vous choisissez, et vous préparer à devoir tout reconstruire après une inondation.

JOUER CONTRE LA HONGRIE

Matthias apprécie de mobiliser des troupes pour son armée, et il porte en estime les dirigeants qui font de même. Cela confère à la Hongrie l'inquiétante capacité de faire apparaître des armées énormes, surgissant d'endroits inattendus au cours d'une guerre. Gardez un œil sur les suzerains des cités-états à proximité, surtout s'il s'agit de Matthias, car elles sont les plus enclines à être en première ligne s'il vous déclare la guerre.

LES MAORIS

Le peuple indigène d'Aotearoa (ou, plus communément, Nouvelle-Zélande) réunit quelques-unes des dernières terres rarement foulées par l'Homme à travers le monde. Les Maoris sont uniques en ce qu'ils commencent la partie embarqués en mer, et possèdent d'office les technologies de navigation à voile et de construction navale, ainsi que la capacité de traverser les cases d'océan. Les unités embarquées gagnent un bonus de mouvement et de puissance de combat. Les cases de bois et de forêt tropicale non aménagées confèrent un bonus de production, pouvant être amélioré après avoir débloqué le dogme de la conservation. Leurs bateaux de pêche fournissent un bonus de nourriture et l'effet bombe culturelle (ajoutant immédiatement les cases adjacentes). Cela s'équilibre par leur incapacité à récolter des ressources, ou à gagner des écrivains.

DIRIGEANT

Kupe, navigateur et grand découvreur d'Aotearoa, règne sur les Maoris. Il confère à la première ville des Maoris 1 bonus de population et un bâtisseur gratuit. Le palais fournit des habitations supplémentaires et une activité. Les Maoris gagnent de la science et de la culture à chaque tour jusqu'à ce qu'ils trouvent leur première ville. Ces avantages pallient les risques encourus pour trouver l'endroit parfait pour s'installer au démarrage d'une partie.

UNITÉ EXCLUSIVE

Toa : Cette unité, remplaçant le spadassin à l'ère classique, réduit la puissance de combat des unités ennemies adjacentes. Le toa peut aussi construire le "pā", un aménagement conférant à l'unité qui l'occupe une puissance de combat améliorée, des bonus automatiques de fortification, et du soin pour les unités maories qui y entrent, et ce même si elles viennent de bouger ou d'attaquer. Le pā ne peut être construit que sur une colline.

INFRASTRUCTURE UNIQUE

Marae : Cet aménagement, remplaçant l'amphithéâtre, confère de la culture et de la foi à toutes les cases villes traversables. Une fois l'aviation recherchée, il leur fournit aussi du tourisme. Le marae n'a pas de coût d'entretien, mais ne possède pas d'emplacement de chef-d'œuvre.

JOUER LES MAORIS

Peu de civilisations peuvent explorer le monde aussi bien que les Maoris. En général, prendre du retard pour installer votre première ville est souvent synonyme de désastre dans *Civilization*, mais pas pour les Maoris qui peuvent se permettre de prendre leur temps pour trouver l'emplacement côtier adéquat (lequel apportera des récompenses à long terme). Cherchez les villes ayant un territoire à haut attrait, et se trouvant à proximité de ressources et de merveilles naturelles. Faites usage des toa et de leurs pā pour sécuriser vos territoires, et rendre votre terre natale difficile à envahir. Plus tard dans la partie, quand la conservation et le tourisme deviennent importants pour s'assurer une victoire, le monde immaculé des Maoris et leurs cases à haut attrait peuvent facilement être convertis en parcs et autres sources de tourisme, permettant d'accéder plus facilement et plus agréablement à une victoire culturelle. Les seules armées que vous aurez à craindre à ce niveau-là de la partie sont les hordes de touristes.

JOUER CONTRE LES MAORIS

Les intentions de Kupe sont le Kaitiakitanga, visant à protéger les espaces naturels de son empire du développement. Il respectera les dirigeants qui partagent son dévouement à la conservation. Les Maoris se révèlent être des alliés et des partenaires de choix tout au long de la partie, mais leur explosion culturelle de fin de partie peut en faire de redoutables adversaires si on ne s'y prépare pas. Il n'existe pas grand-chose de plus frustrant que de planifier une mission sur une étoile lointaine, pour découvrir au final que le monde entier préfère faire de la plongée près des hôtels de luxe écologiques maoris, entourés de parcs nationaux.

CANADA

Situé à l'extrême nord de l'Amérique et formant la deuxième nation la plus grande en termes de superficie dans le monde, le Canada s'est imposé comme le meilleur État en matière de diplomatie, bien souvent pour contrebalancer avec son voisin plus belliqueux au sud. Le Canada ne peut pas déclarer, ni être la cible de guerres surprises. Le Canada ne peut pas déclarer la guerre aux cités-états. Le Canada gagne des faveurs diplomatiques supplémentaires en fonction de son tourisme, et un bonus de faveur diplomatique après avoir résolu une urgence.

DIRIGEANT

Le Canada est dirigé par **Wilfrid Laurier**. Sa compétence "le meilleur de l'Ouest" confère au Canada la capacité de construire des fermes sur des cases de toundra, et plus tard sur des cases de collines de toundra. Le Canada dépense moins d'or pour acquérir des cases de neige ou de toundra, et obtient des bonus d'extraction de ressource sur elles.

UNITÉ EXCLUSIVE

Police montée : Cette unité de cavalerie légère de l'ère moderne se débloque avec le dogme de la conservation. Relativement puissante et rapide, cette unité peut aussi créer un parc national et obtient des bonus de mouvement et de puissance de combat lorsqu'elle se bat à proximité d'un parc national de n'importe quelle civilisation. Ce bonus est décuplé si l'unité se bat près d'un parc national appartenant au Canada.

INFRASTRUCTURE UNIQUE

Patinoire : Cet aménagement confère une activité, ainsi que de la culture en fonction du nombre de cases de neige ou de toundra adjacentes. Grâce à des doctrines débloquentes plus tard dans le jeu, d'autres rendements, tels que le tourisme, la nourriture, ou la production, peuvent être obtenus. La patinoire produit de la culture supplémentaire si elle est construite à côté d'un stade. Toutefois, il n'est possible d'en construire qu'une seule par ville.

JOUER LE CANADA

Étant donné que le Canada se développe plus efficacement sur la neige et la toundra que la plupart des civilisations, n'hésitez pas à vous étendre dans les hautes latitudes. Votre civilisation est parfaitement adaptée pour participer au congrès mondial, dans lequel vous pouvez exercer une grande influence grâce à vos bonus en faveur diplomatique. Ne négligez pas le tourisme et la culture, car ils accroîtront votre capacité à influencer sur le congrès mondial. Toutefois, là où le Canada s'en sort le mieux, c'est au milieu d'une coalition d'alliés forte et durable. Vos alliés essaieront peut-être d'être les seuls à remporter la partie, mais ils vous garderont en estime, tandis que, de votre côté, vous ferez tout pour atteindre la victoire.

JOUER CONTRE LE CANADA

L'intention historique de Wilfried Laurier, s'appelant le "corps expéditionnaire canadien", le poussera à participer à autant d'urgences que possible. Il éprouvera du respect pour les autres civilisations qui participeront aux urgences. Attendez-vous à voir le Canada s'investir beaucoup dans le congrès mondial pour espérer une victoire diplomatique, car ils profiteront de leur avantage en diplomatie. Ignorer ou contourner le congrès mondial vous fera entrer, à coup sûr, en conflit avec le Canada, ses alliés, un représentant des cités-états, et avec le poids de l'opinion mondiale. Le Canada étend peut-être son empire sur la toundra, mais ce n'est pas quelques degrés de moins qui vont vous arrêter.

LA PHÉNICIE

Les villes phéniciennes étaient réputées pour leur faste quasi inégalé à l'antiquité, et le peuple de Phénicie a perduré de la fin de l'âge du bronze jusqu'à la chute de Carthage. Les Phéniciens étaient connus pour être des marchands incomparables et des constructeurs de navires hors pair. Ils commencent la partie avec Eurêka ! comme technologie d'écriture, l'ayant presque inventée sous sa forme actuellement utilisée en Occident. Les villes côtières fondées par la Phénicie et se trouvant sur le même continent sont loyales à 100 %. Les colons phéniciens ont un champ de vision élargi et un bonus de mouvement lorsqu'ils sont embarqués. De plus, embarquer et débarquer ne leur coûte pas de points de mouvement.

DIRIGEANTE

Didon règne sur la Phénicie. La légendaire reine fondatrice de Carthage est née dans la ville phénicienne de Tyr. Elle est notamment célèbre pour le rôle qu'elle a joué dans la création d'un mouvement d'inimitié à l'égard de la République romaine. La compétence exclusive de Didon lui permet de déplacer sa capitale dans n'importe quelle ville phénicienne disposant d'un cothon, après avoir terminé un projet unique dans celle-ci. Elle confère des routes commerciales supplémentaires au quartier de la place de la gouvernance et aux bâtiments construits dans ce quartier.

UNITÉ EXCLUSIVE

Birème : Cette unité, remplaçant la galère, possède plus de points de mouvement et une plus grande puissance. De plus, elle protège les unités de commerçant embarquées à proximité des pillages.

INFRASTRUCTURE UNIQUE

Cothon : Cet aménagement phénicien, remplaçant le port, coûte moins cher à construire, fournit un bonus de construction pour les unités navales dans la ville, et soigne plus vite, à chaque tour, toutes les unités navales blessées se trouvant à la frontière de la ville.

JOUER LA PHÉNICIE

La Phénicie est spécialisée dans l'expansion rapide en début de partie, le long des côtes. Cela lui permet de s'emparer et de développer les meilleurs lieux pour installer une ville, ainsi que les meilleures ressources. Lorsque vous vous déplacez entre les continents, maintenez la loyauté de votre peuple en changeant votre capitale pour mettre en place une nouvelle série d'expansions couronnées de succès. Pendant ce temps, faites en sorte que vos villes nouent des relations grâce au commerce, et créez une flotte puissante pour empêcher tout contestataire de défier votre autorité sur les mers. Gardez à l'esprit que vos villes sont particulièrement vulnérables à la montée des eaux due au changement climatique !

JOUER CONTRE LA PHÉNICIE

Rappelez-vous que, lorsque vous jouez contre la Phénicie, vous avez en face de vous une civilisation ayant un pied sur les côtes du monde entier, capable de créer rapidement et facilement une flotte militaire de taille. L'intention de Didon se nomme "guerres siciliennes". Cela signifie qu'elle préfère fonder des villes côtières, et que les autres s'installent à l'intérieur des terres. Affronter la Phénicie pour prendre le contrôle des mers vous assurera d'entrer rapidement dans un conflit.

LA SUÈDE

Ce royaume scandinave est l'un des plus grands défenseurs de l'ordre politique mondial moderne. Dans *Gathering Storm*, ils ont toutes les clefs en main pour réussir leur diplomatie. La Suède gagne de la faveur diplomatique en recrutant un personnage illustre. De plus, elle gagne des points bonus d'ingénieur illustre des usines, et de scientifique illustre des universités. Si la Suède est en jeu, cela ajoute trois compétitions uniques au congrès mondial, pendant l'ère industrielle.

DIRIGEANTE

Christine de Suède règne sur la Suède. En accord avec sa réputation de grande patronne des arts et de la culture, Christine de Suède confère à toutes les merveilles ayant deux emplacements de chef-d'œuvre, et à tous les bâtiments ayant trois emplacements de chef-d'œuvre un bonus thématique dès lors que tous les emplacements sont remplis. Elle possède aussi un bâtiment exclusif pour la place de la gouvernance : La bibliothèque royale. Ce bâtiment fournit deux emplacements d'écriture, de musique, et de toute forme d'art, en plus de conférer un titre de gouverneur une fois rempli

UNITÉ EXCLUSIVE

Caroléen : Cette unité de la Renaissance remplace le pique et tir, et possède des points de mouvement supplémentaires. Le caroléen augmente sa puissance de combat pour chaque point de mouvement inutilisé au moment de son attaque.

INFRASTRUCTURE UNIQUE

Musée en plein air : Le musée en plein air, concept culturel imaginé par la Suède, est un aménagement conférant chaque tour de la loyauté et de la culture à une ville. Il confère aussi du tourisme en fonction du nombre de terrains différents sur lesquels sont construits les centres-villes suédois (ex : désert, toundra, plaines, prairie, ou neige). Un seul musée en plein air peut être construit par ville, et une fois cela fait, la case contenant le musée ne peut être échangée avec une autre ville.

JOUER LA SUÈDE

Seul le Canada peut rivaliser avec la Suède devant le congrès mondial, et Christine de Suède a plusieurs cordes à son arc en matière de culture. Utiliser le congrès mondial pour mettre en avant des résolutions qui renforcent vos rendements en culture et en tourisme déjà bien élevés, peuvent vous mener rapidement vers la victoire.

JOUER CONTRE LA SUÈDE

L'intention de Christine de Suède se nomme "Minerve du Nord". Elle veut être la seule à mettre la main sur les chefs-d'œuvre, et n'appréciera pas les civilisations qui feront de même. Bien que vendre des chefs-d'œuvre à la Suède peut vous faire entrer dans les faveurs de Christine de Suède, cela pourrait se retourner contre vous sur le long terme, car ses galeries thématiques accueillant les plus grandes œuvres artistiques mondiales vont commencer à attirer des touristes.

NOUVELLE DIRIGEANTE POUR L'ANGLETERRE ET LA FRANCE

DIRIGEANTE

Aliénor d'Aquitaine peut gouverner soit la France, soit l'Angleterre (ce qu'elle fit, dans les faits, en tant que régente de France et d'Angleterre tout au long de sa vie). Tous les chefs-d'œuvre présents dans les villes d'Aliénor réduisent la loyauté des villes étrangères se trouvant à proximité. Si une ville appartenant à une autre civilisation fait sécession à cause d'une perte de loyauté, et que la majorité de sa loyauté par tour venait de la civilisation d'Aliénor, elle rejoint alors immédiatement cette dernière, sans passer par l'étape ville libre.

JOUER ALIÉNOR

Qu'elle soit à la tête de l'Angleterre ou de la France, Aliénor doit financer des chefs-d'œuvre et des bâtiments capables de les accueillir (ce qui vous fera certainement entrer en conflit avec Christine, si elle est dans la partie). Vous disposez d'un très bon moyen pour subtiliser des villes à vos voisins grâce à la loyauté. Il vous est conseillé d'y recourir en favorisant l'insatisfaction d'un peuple auprès de son dirigeant actuel, dans le but de les rallier à votre empire. N'hésitez pas à déplacer vos chefs-d'œuvre et vos gouverneurs pour optimiser la loyauté à vos frontières, car la rumeur de la magnificence de votre règne aura tôt fait de s'ébruiter.

JOUER CONTRE ALIÉNOR

Si Aliénor se trouve à proximité de vos frontières, cela vous forcera à contrôler à chaque instant la loyauté de votre peuple. Son intention se nomme "empire angevin". Elle préfère les villes hautement peuplées et apprécie ceux qui en possèdent. Éparpiller des petites villes peu habitées, avec une loyauté faible, près d'elle aura de fortes chances de la contrarier, ce qui la poussera à se les approprier.

NOUVELLES CITÉS-ÉTATS

Il y a neuf nouvelles cités-états et des nouveaux bonus de suzerain dans *Gathering Storm*.

Akkad est une cité-état militariste. Les unités de combat rapproché et d'anti-cavalerie du suzerain d'Akkad infligent de lourds dégâts aux fortifications d'une ville.

Bologne est une cité-état scientifique. Les quartiers du suzerain de Bologne possédant un bâtiment confèrent un personnage illustre supplémentaire de leur type.

Cahokia est une cité-état commerciale. Les bâtisseurs du suzerain de Cahokia peuvent construire l'aménagement des monts de Cahokia, conférant de l'or, des activités, et des habitations. Les monts de Cahokia fournissent aussi de la nourriture s'ils se trouvent adjacents à des quartiers.

Cardiff est une cité-état industrielle. Le suzerain de Cardiff obtient de l'énergie pour chaque port construit.

Fès est une cité-état scientifique. La première fois que vous convertissez une ville à une nouvelle religion, en tant que suzerain de Fès, vous recevrez une récompense de 20 points de science par population convertie dans la ville.

Mexico est une cité-état industrielle. La portée des effets des zones industrielles et des complexes de loisirs du suzerain de Mexico est augmentée.

Nazca est une cité-état religieuse. Les bâtisseurs du suzerain de Nazca peuvent construire l'aménagement des lignes de Nazca. Cet aménagement confère de la foi aux cases adjacentes (avec un bonus si elles possèdent des ressources) et de l'attrait. Plus tard dans la partie, il peut aussi fournir de la nourriture aux cases de colline adjacentes, et de la production aux terrains plats adjacents.

Ngazargamu est une cité-état militariste. Les unités de combat terrestre et de soutien du suzerain de Ngazargamu ont un coût en or réduit pour chaque bâtiment du campement construit dans cette ville.

Rapa Nui est une cité-état culturelle. Les bâtisseurs du suzerain de Rapa Nui peuvent construire l'aménagement du Moaï. Le Moaï confère de la culture, et un bonus de culture pour les Moaïs adjacents, ou lorsqu'il est adjacent à une case côtière ou de lac, ou encore s'il est construit sur un sol volcanique. Plus tard dans la partie, il confère aussi du tourisme.

MERVEILLES NATURELLES

Il y a sept nouvelles merveilles naturelles pouvant apparaître dans le monde entier dans *Gathering Storm*.

Le **Vésuve** est une case unique spéciale infranchissable de volcan toujours actif. Il augmente la production des cases adjacentes. Lorsqu'il entre en éruption, il augmente les rendements des cases adjacentes au prix d'une grande perte de population.

Le **Gobustan** est une merveille naturelle s'étendant sur trois cases. Il confère de la culture et de la production.

Le **désert blanc** est une merveille naturelle s'étendant sur quatre cases et conférant de la science, de la culture, et de l'or.

La **Mato Tipila** est une merveille naturelle d'une case conférant de la foi et de la production aux cases adjacentes.

Le **Pamukkale** est une merveille naturelle infranchissable s'étendant sur deux cases et conférant une activité, et une autre supplémentaire si un complexe de loisirs est adjacent. Il compte comme un bonus de proximité majeur pour les places du théâtre, les campus, et les plateformes commerciales, et comme un bonus classique pour les lieux saints, tout en faisant office de source d'eau douce.

Les **Chocolate Hills** sont une merveille naturelle s'étendant sur quatre cases et conférant de la nourriture, de la production, et de la science.

Le **Ik Kil** est une merveille naturelle infranchissable d'une case conférant un bonus de production pour les merveilles et les quartiers construits sur les cases adjacentes. Il fournit aussi de l'eau douce.

MERVEILLES MONDIALES

Il y a sept nouvelles merveilles mondiales dans *Gathering Storm*. Comme toujours, les merveilles mondiales ne peuvent être construites qu'une fois dans la partie.

Le **pont du Golden Gate** doit être construit sur une côte, et doit être entouré d'une case terrestre à chaque extrémité. Une fois construit, les unités peuvent traverser la case du pont du Golden Gate sans être embarquées. Il fonctionne comme une route moderne et améliore les routes à chaque extrémité en routes modernes. La ville qui le construit gagne un bonus d'activités, ainsi qu'une augmentation d'attrait pour toutes les cases dans la ville, et un bonus de tourisme pour tous les parcs nationaux dans la ville. Se débloque après avoir découvert la combustion.

Le **Grand Bain** doit être construit sur une plaine inondable. Une fois construit, toutes les plaines inondables se trouvant le long de cette rivière sont immunisées aux dégâts des crues. Confère de la foi à chaque fois qu'une crue intervient sur une case de cette ville. Se débloque après avoir découvert la poterie.

Le **Machu Picchu** doit être construit sur une montagne sans volcan. Une fois construit, les montagnes fournissent désormais un bonus de proximité classique aux plateformes commerciales, aux places du théâtre, et aux zones industrielles des villes du joueur. Se débloque après avoir découvert la construction.

Le **Temple de Mînâkshî** doit être construit sur une case adjacente à un lieu saint. De plus, vous devez avoir fondé une religion. Une fois construit, il confère deux gourous, et réduit le coût d'achat des prochains gourous. Les unités religieuses adjacentes obtiennent un bonus de puissance de combat théologique et de mouvement. Se débloque après avoir découvert le dogme service public.

L'**Országház** doit être construit sur une case adjacente à une rivière. Une fois construit, il confère un bonus de faveur diplomatique à chaque tour si vous débutez votre tour en tant que suzerain d'une cité-état.

Le **canal de Panama** est une version très agrandie du canal de quartier standard. Il est soumis à quelques règles spéciales pour être construit. Il doit être construit sur une case de terrain plat, et se trouver adjacent à au moins une case remplissant ces critères : Une des cases adjacentes doit être en mesure d'accueillir un canal de quartier relié à la case du canal de Panama ; ou bien doit contenir un centre-ville, une case d'eau, ou être un autre type de case pouvant être reliée à un canal. Une fois achevé, un ou deux canaux de quartiers adjacents sont automatiquement construits selon les critères mentionnés ci-dessus. Vous pouvez débloquent un succès si vous construisez le canal de Panama de sorte que sept cases terrestres deviennent utilisables par les unités navales. Cette merveille se débloque après avoir découvert le moteur à vapeur.

L'**Université de Sankoré** doit être construite sur des cases de désert ou de collines de désert, et doit être adjacente à une case contenant un campus avec une université. Une fois construite, les routes commerciales des autres civilisations arrivant vers cette ville leur confèrent de la science et de l'or, et de la science supplémentaire au joueur pour chaque route commerciale arrivant dans cette ville.

Les routes commerciales intérieures allant vers cette ville produisent aussi de la foi. Se débloquent après avoir découvert l'éducation.

SCÉNARIOS

Deux nouveaux scénarios ont été ajoutés dans *Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm* : La peste noire et Machine de guerre. Les scénarios sont des versions spéciales de *Civilization VI* possédant des règles, des compétences, et des unités spécifiques, et faisant référence à un moment précis de l'Histoire.

LA PESTE NOIRE

Ce scénario à quatre joueurs limite le nombre de tours à 85, et se déroule en Europe pendant la Peste noire. Réussirez-vous à survivre alors que des vagues de peste se répandent dans vos villes ? Essayez-vous de répondre à cette crise par la connaissance et le savoir, ou utiliserez-vous la ferveur de la foi ? Faites usage des médecins de la peste et des érudits pour contrôler les effets de la peste, ou recrutez des flagellants pour inspirer la piété dans vos villes frappées par la maladie. Le nouveau quartier fortifié et ses bâtiments spéciaux aideront vos villes à survivre à la pire épidémie que l'humanité n'ait jamais connue. Incarnez l'un des quatre royaumes d'Europe pendant l'un des chapitres les plus sombres de l'Histoire.

MACHINE DE GUERRE

Ce scénario multijoueur à un contre un se limite à 40 tours, et se déroule dans les premiers temps de la Première Guerre mondiale. Incarnez l'État-Major de France ou d'Allemagne pendant les premiers mois cruciaux de la guerre, et tentez de défendre ou de vous emparer de Paris. Les Allemands remportent la partie s'ils réussissent à capturer Paris avant la fin du temps imparti. Les Français, au contraire, gagnent s'ils réussissent à défendre leur capitale. Ce scénario demandera un sens affûté de tacticien et des prouesses stratégiques à l'encontre de votre ennemi.

SERVICE TECHNIQUE

Rendez-vous sur [HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com) pour consulter les mises à jour d'aide de *Civilization VI*. Vous y trouverez des réponses aux messages d'erreur les plus fréquents, des informations sur les comptes 2K et les modifications de votre profil 2K.

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après l' "Accord") peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site www.take2games.com/eula (ci-après le "Site Internet"). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes.

LE "LOGICIEL" INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DES LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVREURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, L'INSTALLATION, LA COPIE OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC LA COMPAGNIE BASÉE AUX ÉTATS-UNIS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DONNEUR DE LICENCE", "NOUS", "NOTRE" OU "NOS") AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal.

CET ACCORD DE LICENCE UTILISATEUR CONTIENT UN ARBITRAGE INDIVIDUEL ET UNE DISPOSITION DE RENONCIATION D'ACTION COLLECTIVE DANS LA SECTION 'ARBITRAGE INDIVIDUEL' QUI INFLUE SUR VOS DROITS DANS LE CADRE DE CET ACCORD CONCERNANT TOUT 'LITIGE' (TEL QUE DÉFINI CI-DESSOUS) ENTRE VOUS ET LA COMPAGNIE, ET EXIGE QUE VOUS ET LA COMPAGNIE RÉGLIEZ TOUT LITIGE PAR UN ARBITRAGE INDIVIDUEL ET NON TRIBUNAL. VOUS AVEZ LE DROIT DE REFUSER DE RESPECTER LA SECTION ARBITRAGE INDIVIDUEL, COMME EXPLIQUÉ CI-DESSOUS. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUTS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

POUR CONCLURE CET ACCORD DE LICENCE, VOUS DEVEZ AVOIR L'ÂGE DE LA MAJORITÉ LÉGALE DANS VOTRE PAYS DE RÉSIDENCE. VOUS ÊTES LÉGALEMENT ET FINANCIÈREMENT RESPONSABLE DE TOUTES VOS ACTIONS LORSQUE VOUS UTILISEZ OU ACCÉDEZ À NOTRE LOGICIEL, Y COMPRIS LES ACTIONS DE TOUTE PERSONNE QUE VOUS AUTORISEZ À ACCÉDER À VOTRE COMPTE. VOUS AFFIRMEZ AVOIR ATTEINT L'ÂGE DE LA MAJORITÉ LÉGALE, COMPRENDRE ET ACCEPTER CET ACCORD (Y COMPRIS SES CLAUSES DE RÉSOLUTION DES LITIGES). SI VOUS N'AVEZ PAS L'ÂGE DE LA MAJORITÉ LÉGALE, L'UN DE VOS PARENTS OU VOTRE TUTEUR LÉGAL DOIT VALIDER CET ACCORD.

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel et non commercial sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu) comme prévu par le donneur de licence, sauf stipulation contraire expresse dans la documentation du Logiciel. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans les monde. Il est interdit de copier, reproduire, altérer, modifier ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis et dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000\$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas (et de ne pas guider ou donner des instructions à un tiers pour) :

- Exploiter commercialement le Logiciel ;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en un monnaie convertible ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, y compris mais sans s'y limiter des Biens virtuels ou de la Monnaie virtuelle (définis ci-après), sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;
- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;
- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;
- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ;
- Générer ou épécher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Tricher (comportant mais ne se limitant pas à l'utilisation de failles ou de bugs) ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou
- Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES : Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctionnalités spéciales, déblocables, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les "Fonctionnalités spéciales"). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en un Monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord.

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE : Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en un monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PREJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

PROTECTIONS TECHNIQUES : Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, à éviter autrement à empêcher quoique d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, sous préavis de trente jours, ou immédiatement pour quelque raison que ce soit échappant au contrôle raisonnable de la Société, ou si vous enfreignez une quelconque modalité d'un accord ou d'une charte régissant le Logiciel, y compris le présent Accord, la Charte de confidentialité du Donneur de licence et/ou les Conditions d'utilisation du Donneur de licence.

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR : Le Logiciel peut vous autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, designs de voiture, personnages, objets ou vidéos de séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vous contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion,

transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

CONNEXION À INTERNET. Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités.

COMPTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeux vidéo ou un réseau social, ("Compte tiers"), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés ("Compte utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

Si le Logiciel vous permet d'acheter et/ou de gagner en jouant une licence pour utiliser de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, les conditions générales supplémentaires suivantes s'appliquent.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS : Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel ("Monnaie virtuelle") et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel ("Biens virtuels"). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujets à sous-licence et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels à tout moment, sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation ; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuelsendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS VIRTUELS : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploitez au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme "Magasin de logiciels"). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de ce service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle achetée sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

CALCUL DU SOLDE : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle créditée et débitée sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels sont inutilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre Compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du logiciel : par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur www.take2games.com/support.

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez pas vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens ou services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

PAS DE REMBOURSEMENT : Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur, le Donneur de licence a le droit absolu de gérer, réguler, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quiconque quant à l'exercice de ces droits.

PAS DE TRANSFERTS : Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aidé du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence ("Transactions non autorisées") y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'avoir des responsabilités envers le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pour toutes les pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

LIEU : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle si vous ne vous trouvez pas dans un lieu valide.

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné.

Le présent Accord est conclue entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle

et dépenses que vous encourez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION

Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord. À la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

DIVERS

Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

ARBITRAGE INDIVIDUEL - VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CETTE SECTION. IL EST POSSIBLE QU'IL MODIFIE VOS DROITS DE MANIÈRE SIGNIFICATIVE, Y COMPRIS VOTRE DROIT D'INTENTER UN PROCÈS.

1. Cette section arbitrage individuel ne s'applique que dans la mesure où elle n'entre pas en contradiction avec une interdiction dans les lois de votre pays de résidence.
2. Vous et la Compagnie acceptez que tout litige, toute réclamation ou contestation concernant tout produit ou service de la Compagnie (un "Litige"), qu'il ait pour origine un contrat, règlement, une régulation, ordonnance, un préjudice (y compris une fraude, une représentation frauduleuse, une incitation frauduleuse ou une négligence), ou toute autre théorie juridique ou d'équité, à l'exception des questions listées dans le paragraphe Exclusions d'arbitrage ci-dessous, et incluant expressément la validité, l'opposabilité ou la portée de cette section "ARBITRAGE INDIVIDUEL" (à l'exception de l'opposabilité de la clause Renonciation d'action collective ci-dessous) sera réglé par arbitrage contraignant, comme décrit ci-dessous, et non au tribunal. Le terme "Litige" est utilisé au sens le plus large et inclut, par exemple, toutes les questions pouvant surgir dans le cadre de cet Accord, la politique de confidentialité, les conditions d'utilisation ou tout autre accord avec la Compagnie. Vous comprenez qu'il n'y a ni juge ni jury lors d'un arbitrage et qu'examen par un tribunal d'une sentence arbitrale est limité.
3. Exclusions d'arbitrage. Vous et la Compagnie acceptez que toute réclamation déposée par vous ou la Compagnie individuellement dans une cour des petites créances n'est pas sujette aux clauses d'arbitrage contenues dans cette section. En outre, vous ou la Compagnie aura le droit d'obtenir une injonction contre vous dans un tribunal afin de préserver le statu quo pendant un arbitrage.
4. Renonciation d'action collective. LES PROCÉDURES D'ARBITRAGE DÉCRITES DANS CET ACCORD AURONT LIEU UNIQUEMENT DE FAÇON INDIVIDUELLE. Ni vous ni la Compagnie n'aura le droit de rejoindre ou de regrouper des litiges initiés par ou contre d'autres individus ou entités, ni d'arbitrer tout litige à titre de représentant, y compris, mais sans s'y limiter, en tant que membre représentant d'un groupe ou à titre de procureur général privé, en lien avec tout litige. De plus, sauf en cas d'accord entre vous et la Compagnie, l'arbitre ne pourra pas rassembler les réclamations de plus d'une personne. L'arbitre peut fournir des mesures réparatoires ou des réparations individuelles permises par la loi applicable, mais aucune réparation contre la Compagnie en faveur d'une personne tierce.
5. Droit de refuser de respecter l'arbitrage individuel. SI VOUS SOUHAITEZ REFUSER L'ARBITRAGE INDIVIDUEL, VOUS DEVEZ NOUS EN INFORMER PAR ÉCRIT MOINS DE 30 JOURS APRÈS LA DATE À LAQUELLE VOUS ACCEPTEZ CET ACCORD, À MOINS QU'UNE PÉRIODE PLUS LONGUE NE SOIT REQUISE PAR LA LOI APPLICABLE. Vous devez envoyer votre courrier à TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OPT OUT, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. Votre courrier doit comporter (1) votre nom complet, (2) votre adresse postale, (3) votre identifiant en ligne de Social Club, si vous en avez un et (4) une déclaration claire indiquant que vous ne souhaitez pas résoudre d'éventuels litiges avec la Compagnie par le biais d'un arbitrage. Vous êtes responsable de vous assurer que la Compagnie a reçu votre avis et souhaitez peut-être ainsi l'envoyer de manière à obtenir un reçu écrit.
6. Avis de différend. En cas de litige avec la Compagnie, vous devez envoyer un courrier écrit à TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036, afin de donner l'opportunité à la Compagnie de résoudre ce litige officieusement, par le biais de négociations. Un avis doit être fourni moins de deux (2) ans après la naissance du litige, mais en aucun cas après la date à laquelle l'ouverture d'une procédure judiciaire aurait été interdite dans le cadre du droit de prescription applicable. L'incapacité à fournir un avis en temps opportun annule toute revendication. En cas de litige entre la Compagnie et vous, la Compagnie vous enverra un avis à l'adresse dont elle dispose, si possible. La Compagnie et vous acceptez de négocier ce litige de bonne foi pendant au moins 30 jours après l'envoi de l'avis de litige. Si le litige n'est pas résolu dans les 30 jours après réception de l'avis de litige, vous ou la Compagnie pourra effectuer une demande d'arbitrage telle que la décrit cette section.
7. Règles d'arbitrage et procédures. L'arbitrage est soumis à la loi sur l'arbitrage fédéral américaine (U.S. Federal Arbitration Act) et doit être effectué par les Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. ("JAMS") conformément aux règles d'arbitrage simplifiées des JAMS (JAMS Streamlined Arbitration Rules) et aux procédures en vigueur au 1er juillet 2014 (les "Règles JAMS"), telles qu'elles ont été modifiées par cet accord. Les Règles JAMS, y compris les instructions pour initier un arbitrage, sont disponibles sur leur site à l'adresse <http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>. La Compagnie s'acquittera ses frais d'arbitrage ainsi que l'exigent les Règles JAMS et, si vous êtes en mesure de prouver que les frais d'arbitrage seront prohibitifs en regard des frais de litige, la Compagnie s'acquittera d'une partie de vos frais de demande d'arbitrage et de vos frais d'audience telle que l'arbitre le jugera nécessaire pour que l'arbitrage ne s'avère pas excessivement coûteux en regard du coût du litige. Chaque partie devra s'acquitter de ses propres honoraires de services juridiques à moins que la loi ou la demande(s) ne permettent à la partie ayant eu gain de cause de voir ses honoraires de services juridiques réglés, auquel cas l'arbitre décidera qui devra s'acquitter de ces honoraires tel que requis par la loi applicable.
8. Lieu de l'arbitrage. Si une audition en personne est exigée dans le cadre des Règles JAMS, vous pouvez décider que cette audition se déroule dans l'État de New York, New York ou dans votre état de résidence aux États-Unis.
9. Décision de l'arbitre. Toute décision ou sentence de l'arbitre sera irrévocable et s'imposera aux parties. Sauf en cas d'accord préalable, toute décision ou sentence constitue une base en droit et en fait pour ladite sentence. L'arbitre ne pourra attribuer que les remèdes juridiques et financiers demandés par les parties et que l'arbitre jugera relevant de preuves crédibles. Toute décision ou sentence pourra être appliquée comme jugement final par tout tribunal compétent. Si l'un des parties ne parvient pas à faire appel de la validité d'une sentence, cette partie devra s'acquitter des frais et des honoraires de services juridiques associés à cet appel de l'autre partie.
10. Maintien en vigueur. Cette section Arbitrage individuel survit à toute résiliation de cet Accord ou à la prestation de services par la Compagnie à votre intention.
11. Capacité à modifier les clauses et conditions inapplicables. Bien que la Compagnie puisse mettre à jour son Contrat de Licence Utilisateur Final, sa Politique de Confidentialité, ses Conditions générales ou tout autre accord à son entière discrétion, la Compagnie n'a pas le droit de modifier cet Accord d'arbitrage ni les règles spécifiées dans le présent accord dans le cadre de tout litige une fois la procédure entamée.
12. Dissociabilité. Si une partie de cette disposition d'arbitrage est jugée invalide, inexécutable ou illégale, le reste de cette provision d'arbitrage restera en vigueur et sera interprété comme si la partie invalide, inexécutable ou illégale n'en avait pas fait partie. La seule exception à cette clause est la disposition de renonciation des droits d'action collective. Si l'interdiction s'appliquant à la procédure d'arbitrage sur une base de classe s'avère être invalide, inexécutable ou illégale, la totalité de l'accord d'arbitrage sera nul et non avenue et le litige sera traité au tribunal dans le respect des lois et procédures applicables sur le recours collectif. Si, pour quelque raison que ce soit, une réclamation est traitée dans un tribunal et non par un arbitrage, le litige sera présenté exclusivement à des tribunaux d'état ou fédéraux dans l'État de New York, New York. Les procès intentés dans un tribunal d'État peuvent être transférés vers un tribunal fédéral par l'une des parties si la loi le permet.

LOI APPLICABLE

Le présent Accord est conclu dans l'État de New York, par le droit duquel il sera régi et en fonction du droit duquel il sera interprété, sans tenir compte de ses choix de règles de droit. La Société et vous soumettez à la juridiction exclusive des tribunaux étatiques et fédéraux sis dans le quartier de Manhattan de la ville de New York, dans l'État de New York, et rejetez toute objection, eu égard à ces tribunaux, quant aux inconvénients que pourraient représenter le choix de la juridiction ou le lieu du procès. Ce paragraphe sera interprété au sens le plus général qui soit dans la limite des lois applicables. Par exemple, si vous êtes résident d'un état membre de l'Union Européenne, vous bénéficiez de toute disposition obligatoire de la loi de protection du consommateur de l'état membre duquel vous êtes résident et vous pourriez engager une action en justice en relation avec le présent Accord dans les tribunaux de l'état membre duquel vous êtes résident. Toute violation de ce Code de conduite constituera une défense positive (égale ou d'équité) contre toute réclamation que vous pourriez porter contre la Compagnie en lien avec les Services en ligne. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord. La Compagnie a le droit de porter plainte contre vous en cas de violation de cet Accord de licence utilisateur, les conditions d'utilisation, la Politique de confidentialité ou toute autre condition liée à ses logiciels et services, que ce soit pour infraction du contrat, violation des droits ou d'un statut fédéral ou d'état.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT : TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 WEST 44TH STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

Tous les autres termes et conditions de cet accord de licence s'appliquent à votre utilisation du logiciel.

© 1991-2019 Take-Two Interactive Software, Inc. Développé par Firaxis Games. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software et leurs logos respectifs sont des marques commerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. Utilisez Bink Video. Copyright © 1997-2016 par RAD Game Tools, Inc. Utilisez Grand Theft Auto. Copyright © 1999-2016 par RAD Game Tools Inc. Fork Copyright © 2016 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI utilise Havok®. © Copyright 1999-2016 Havok, Inc. (et ses bailleurs de licence). Tous droits réservés. Voir www.havok.com pour plus d'informations. AMD, le logo de la fliche AMD, Radeon, Crossfire et toutes les combinaisons de ces éléments sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Advanced Micro Devices, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Microsoft, DirectX, Visual Studio et Windows sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Lua Copyright © 1991-2016 Lua.org, PUC-Rio. Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Le contenu de ce jeu vidéo est fictionnel et ne représente ni ne décrit des événements actuels, personnes ou entités dans les paramètres historiques du jeu.